KANGARUDY II- Das Abenteuer geht weiter

1. LADEN

Schalten Sie Ihren C64 für wenige Sekunden aus, und entfernen Sie sämtliche Module und Druckeranschlüsse. Legen Sie nun die Diskette mit der beschrifteten Seite nach oben in das Laufwerk ein. Stöpseln Sie den Joystick in Port 2 ein, den eines zweiten Spielers in Port 1.
Tippen Sie das Kommando ´ LOAD ":*",8,1´ ein und drücken Sie die Return-Taste. Nach wenigen Sekunden erscheint ein Menü am Bildschirm. Wollen Sie das Spiel KANGARUDY spielen so drücken Sie die Leer-Taste. Wollen Sie das Bonusspiel PURE SEED laden, so drücken Sie irgendeine andere Taste.

2.Die STORY

Die Geschichte beginnt im Berlin der 90´ziger Jahre. Die Mauer wurde schon komplett abgerissen und Ost- und Westeinwohner haben Mühe, sich aneinander zu gewöhnen. Auch unser Held Rudy verbringt, bekannt als rigoroser Tierfreund, sein Leben in der größten deutschen Stadt. Eines schönen Tages erfährt er von den Machenschaften eines benachbarten Metzgers, der Kängaruhs in einen Käfig einsperrt und sie anschließend zu Steaks verarbeitet. Tierlieb wie er nun einmal ist, macht er sich nun auf, ein Kangaruh zu befreien, um dieses zurück nach Australien zu transportieren. Fortan nennen ihn seine Freunde nur noch Kangarudy.....

3.DIE MENÜS

Bei Kangarudy handelt es sich um ein innovatives Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie alleine oder zu zweit an den Start gehen können. Im Anfangsmenü können Sie zwischen mehreren Punkten auswählen, indem Sie per Joystick durch Auf-/Abbewegungen den gewünschten Punkt zu Blinken bringen und durch einen Feuerknopfdruck bestätigen.

1. One Player	: Start des Spiels für einen Spieler. (Player 1: Joystick Port2)
2. Team Mode	: Start des Spiels für zwei Spieler (Player 2: Joystick Port1)
3. The Best	: Hiermit können Sie einen Blick auf die Besten-Listen werfen.
	: Durch Auf-/Abbewegungen wählen Sie die Listen aus aus und
	: per Feuerknopfdruck kehren Sie in das Menü zurück.

Nun haben Sie die Qual der Wahl !
Vier verschiedene Routen stehen zur Verfügung, um das Kängaruh von Berlin nach Australien zu transportieren. Die erste Route ist als Einstiegsroute gedacht, während der Schwierigkeitsgrad in den weiteren Routen ansteigt. An die vierte Route sollten Sie sich nur wagen, wenn Sie Ihre Fahrzeuge im Schlaf beherrschen. Wie gewohnt wählen Sie sich eine Route per Feuerknopfdruck aus.
Anschließend müssen Sie über die Tastatur Ihren Namen eingeben. Sollten Sie ein Paßwort erhalten haben, das vor Start eines Level in der Kommentarzeile auftaucht, und Sie wollen an dieser Stelle weiterspielen, geben Sie den Code **HAIP** ein, anschließend Ihren Namen (Der Computer lädt kurz),und abschließend das Paßwort.

4.DAS SPIEL

Grundsätzlich sehen Sie vor Beginn eines Level immer eine Karte, an der Sie ablesen können, wo Sie Sich befinden. Ein kleiner Kommentar kündigt Ihnen schon an, was Sie zu erwarten haben. Je nachdem ob sich die eingezeichnete Route auf Land oder Wasser befindet, werden Sie mit einem LKW oder einem Motorboot an den Start gehen, die eine Sprungfläche für das Kängaruh bieten, schließlich will Rudy das Tierchen während der Reise nicht einsperren.
Quicklebendig wie Kängaruhs nun einmal sind, hüpfen sie während der Fahrt ständig auf und ab, und Sie müssen versuchen ihr Fahrzeug immer unter dem Kängaruh zu halten. Sollte es Ihnen einmal nicht gelingen, oder nicht möglich sein, da Unterführungen, Hasen, Igel, Haifische oder Kraken ihre Fahrt aufhalten, können Sie das Kängaruh zum Einsatz von Raketenrucksäcken (sehr gut!) oder Fallschirmen (auch gut) überreden. Oder es platscht ins Wasser oder auf den Bohnen. Während Ihrer Odysee erleben Sie die fremdesten Welten und die schönsten Natureinflüsse. So werden Sie ab und zu von Nebel, Sturm, Nacht oder einem Traumerlebniss überrascht. Beachten Sie Pfeile auf Schildern und Inseln. Im Wasser tauchen anschließend Leuchtürme auf, die es zu umfliegen gilt. Beim Absprung in die angezeigte Richtung drücken, um vor oder hinter Leuchtürm vorbei zu fliegen. Das Kängaruh muß darüberfliegen, springen oder es kann mit einem Fallschirm vorbei schweben.
Bei Abzweigungen kurz vor dem Berg in die angezeigte Richtung drücken, sonst nimmt er automatisch den falschen Weg!
Doch haben Sie nun viel Spaß!!

5. STEUERUNG DER FAHRZEUGE

Ohne Feuerknopf:

Joystick nach rechts/links	: Fahrzeug beschleunigen/abbremsen.
Joystick nach oben/ unten	: Abzweigung nach oben oder unten nehmen,
	: hinter oder vor Leuchturm vorbeifliegen.

Mit Feuerknopf:

Joystick nach oben/ unten	: Matrazen oder Trampolin ein-/ausfahren.
	: Beeinflußt die Sprunghöhe des Kängaruhs!

6.STEUERUNG DER EXTRAS

Feuerknopf alleine (ohne Steuerbewegung)

TIERE VERJAGEN

Länger gedrückt halten	: Hupen oder Extrawaffe einsetzen.
	: Dient zum Vejagen von sitzenden Hasen, Igeln.
	: Spray oder Kinderpistole erschrecken
	: anhängliche Haie oder Kraken.

RAKETENRUCKSACK

Zweimal kurz drücken	:Raketenrucksack aktivieren.
Einmal kurz drücken	:Raketenrucksack deaktivieren.

FALLSCHIRM

Einmal kurz drücken	:Fallschirm aktivieren.
	:Möglichst weit oben !!

PAUSE MODUS DE-/AKTIVIEREN :RunStop Taste drücken

7.2-SPIELERMODUS ZUSATZSTEUERUNG

Ein zweiter Spieler kann durch den Joystick in Port 1 in das Spielgeschehen eingreifen. Durch Rechts/ Links-Drücken des Joysticks kann er die Sprung- und Fluggeschwindigkeit des Kängaruhs beeinflußen. Außerdem übernimmt der zweite Spieler die Aktivierung von Raketenrucksäcken und Fallschirmen. Durch eine geschickte Spielweise lassen sich wesentlich höhere Fahrtgeschwindigkeiten erreichen, außerdem macht es so noch mehr Spaß !

8.ANZEIGENLEISTE & AUFNAHME VON EXTRAS

Auf der linken Seite der Anzeigenleiste sehen Sie drei Piktogramme, die den Zustand Ihrer Spielfiguren angeben. Je weniger zu sehen ist (sie bestehen jeweils aus vier Feldern) desto schlechter ist es um Kangaruh, LKW oder Rudy bestellt.
Ist überhaupt nichts mehr zu sehen, würde der nächste Unfall zum Spielende führen.
Die gelben Schirme daneben stehen für die Anzahl der restlichen Fallschirme. Sie können durch Zerplatzen eines gelben Luftballons zusätzliche Fallschirme aufnehmen. (Maximal vier.)
Die roten Felder zeigen die Verfügbarkeit an Raketenrucksäcken an. Ein rotes Feld bedeutet in etwa fünf Sekunden Flugzeit. Wenn sich ein Rucksack leert, beginnt dieser zu blinken und man hört es an den Soundeffekten. Danach wird automatisch ein Neuer gestartet, oder, sofern keiner mehr verfügbar ist, stürzt das Kängaruh in Richtung Boden. Durch Aufnahme eine roten Ballons füllt sich Ihr Bestand wieder.
Das Feld zwischen Punkte- und Zeitanzeige füllt sich durch die Aufnahme von von vier verschiedenfarbigen Luftballons (Cyan, Türkis, Grün, Blau) mit den Buchstaben R-U-D-Y. Sollte der Name komplett sein, so erhalten Sie jeweils zwei Zusatzfelder bei den Piktogrammen.

9.ZWISCHENSPIEL

EIn seltsames Erlebnis sucht Kangarudy, der rechts unten im seinem Zelt schläft, während des Schlafes heim. Sie sehen das Erlebnis in der Traumwolke ablaufen.
Er muß sich aus Flugzeugen stürzen und ein bestimmte Anzahl an Schäfchen aufsammeln, gesichert durch ein Gummiband. Je mehr er aufsammelt, desto mehr Bonus-Punkte bekommt er. Sollte er in einen Kaktus stürzen, wird sein Schlaf durch den Wecker jäh unterbrochen und er überlegt wie viele Schäfchen er noch benötigt hätte.

STEUERUNG:

Feuerknopf drücken :Aus Flugzeug stürzen
Feuerknopf drücken :Nach Schäfchen greifen

2 SPIELERMODUS:

Spieler 1 (Port2) übernimmt das Herausstürzen,
Spieler 2 (Port1) die Aufnahme der Schäfchen.

TIPS FÜR DEN ANFANG !

Kangarudy erfordert insbesondere am Anfang viel Geduld, um in der jeweiligen Situation richtig zu reagieren. Sollten Sie sich zu Beginn ärgern, so werden Sie später höchsten Spielgenuß erleben, wenn Sie die Steuerung beherrschen. Deshalb möchte ich Ihnen hier einige Tips geben, um Ihnen den Einstieg zu erleichtern.
- Finden Sie zunächst die richtige Fahrgeschwindigkeit heraus, damit das Kängaruh auf der Geraden automatisch auf dem Trampolin landet. Feinfühlige Speedkorrektur führt zu diesem Ergebnis.
- Erproben Sie anschließend das Aktivieren von Raketenrucksack und Fallschirm !
- Falls ein Hase auf der Fahrbahn ist, genügt simples Hupen, um ihn zu vertreiben.
- Falls ein Igel auf der Fahrbahn ist, aktivieren sie auf höchster Flugbahnkurve einen Fallschirm, halten an, und hupen. Warten Sie bis der Igel den Bildschirm verlassen hat und versuchen Sie dann erst, das Kängaruh einzuholen !
- In der Nacht kann er kaum etwas sehen, der Scheinwerfer erhellt aber einen kleinen Bereich und richtet sich automatisch auf das Kängaruh ein. Sollten Sie auf dem Schweinwerfer landen, kann es zu kurzen Stromausfällen kommen!!
- Richtig haushalten angesagt. Ist Ihr Fahrzeug schon lädiert, so lassen Sie lieber das Kängaurh in das Wasser oder auf den Boden fallen. Oder Sie lassen es auf Rudy´s Kopf landen und die ärgsten Sorgen sind Sie los. Sparen Sie mit den Extras, denn man weiß nie, was noch kommt.

ANLEITUNG PURE SEED

Das Action Spiel PURE SEED dürfte alten Defender-Fans Freude bereiten. Sie haben die Aufgabe eine Kugel in höhere Level zu transportieren. Dabei müssen Sie ständig darauf achten, daß die Kugel nicht zum Stillstand kommt, wenn sie sich nicht am Raumschiff klebt. Die Bounce Anzeige zeigt durch den mehrfarbigen Streifen die verbliebene Sprungkraft an. Das Radargerät zeigt Ihnen die Flughöhe der Kugel an, und ob sie sich recht oder links von Ihnen befindet. Durch nahes Überfliegen der Kugel und Drücken des Feuerknopfes nehmen Sie die Kugel auf. Solange Sie den Knopf gedrückt halten, bleibt Sie kleben. Bei Verlassen hat Sie stets Ihre Flugrichtung und volle Sprungkraft.
Einen höheren Level erreichen Sie, in dem Sie alle durch ein Kreuz markierte Zonen (untere, linke Anzeigenleiste) von Gegner befreien. Blinkt ein Kreuzchen, dann heißt das, Sie befinden sich in einer Zone und müssen innerhalb dieser eine bestimmte Anzahl an UFOs erledigen. Schießen Sie auch noch den blinkenden Endgegner ab, gibt dieser ein Extra frei, das Sie durch Abschießen einsacken können, und die Zone wird gelöscht. Manche Gegner sind kaum gefährlich, sie nehmen nur Ihre Kugel auf und fliegen Sie weit weg, was jedoch nicht weniger unangenehm ist. Konzentrieren Sie sich auf eine Zone und haben Sie ständig die Kugel im Gedächtnis!!

DAS SPIEL LÄUFT NICHT????

Gehen Sie mit der kompletten Packung zu Ihrem Einzelhändler und geben Sie das Spiel zurück. Sie erhalten selbstverständlich ein Neues, falls der Schaden nicht durch unsachgemäße Benutzung oder Kopieren (Wodurch die Disketteninhalte verändert werden) entstanden ist. Kopieren, Vermieten oder Verleihen ist strengstens verboten.

EINE BITTE AN DIE RAUBKOPIERER!!!!

Falls Ihr dieses Spiel kopiert, so verdient das Team, das daran ein Jahr gearbeitet hat, weniger als ein Straßenbettler. Außerdem wird es so kein weiteres C64-Spiel mehr geben. Wenn Ihr Sound-Demos oder Intros wollt, schreibt an die Adresse. Ihr bekommt sie unbürokratisch und schnell. Doch zerstört Euch nicht Eure und UNSERE Zukunft. Mit bestem Dank, Hans Ippisch.

KANGARUDY II IST EIN SPIEL VON: **HAIP SOFTWARE**
SANDBAD 17
8600 BAMBERG

PROGRAMM, DESIGN, KOORDINATION	**: HANS IPPISCH**
GRUNDIDEE, GRAFIK, KONZEPTDESIGN	**: M. MUCKENSCHNABL**
SOUND, ZUSÄTZLICHE IDEEN	**: ALBIN OSWALD**
LAYOUT-VERPACKUNG, HANDBUCH	**: DIETER STEINHAUER**

KANGARUDY II
produced by

